

WA CHAT BI™



RÈGLES DU JEU

VUE D'ENSEMBLE DU JEU



Dans Wa Chat Bi, vous incarnez des chats se livrant à un concours du plus gros mangeur ! Au fil des manches, vous pourrez faire passer les plats à vos voisins ou décider de vous jeter sur le buffet, mais surtout prenez garde à l'indigestion !

En mangeant les plats proposés par vos adversaires, vous pourrez piocher des cartes et vous constituer une meilleure main. Mais attention : si, parmi ces cartes, vous tombez sur une Indigestion, la manche se termine et vous prenez du retard sur le concours !

BUT DU JEU

Mangez le plus possible et évitez l'indigestion, tout en forçant vos adversaires à manger le plat de trop, pour devenir le grand gagnant du concours.



MATÉRIEL



72 cartes Plat numérotées de 2 à 7



17 cartes Action



6 cartes Indigestion



15 jetons
Indigestion



1 jeton
Ordre du tour

⊕ 1 règle
du jeu

MISE EN PLACE

- 1 Placez les jetons Indigestion et Ordre du tour sur la table.
- 2 Retirez toutes les cartes Indigestion du jeu et mettez-les près des jetons Indigestion.
- 3 Mélangez les cartes Plat et les cartes Action pour former la pioche.
- 4 Distribuez cinq cartes à chaque joueur.
- 5 Ajoutez une carte Indigestion aux cartes de la pioche, mélangez et posez la pioche au centre de la table.



COMMENT JOUER

Le jeu se déroule en plusieurs manches durant lesquelles vous pouvez choisir de manger les plats que les autres chats vous proposent, ou de les servir à votre voisin. Si vous êtes trop gourmand et que vous piochez une carte Indigestion, la manche en cours se termine et vous recevez un jeton Indigestion. Dès qu'un joueur pioche sa troisième Indigestion, il est éliminé et la partie s'arrête immédiatement.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le premier joueur choisit une carte de sa main et la pose face visible sur la pile de jeu. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, et chacun à votre tour, vous choisissez une action parmi ces quatre possibilités :

1 - Servir un plat

Placez une carte de votre main sur la pile de jeu. La carte Plat que vous posez doit obligatoirement être identique à celle déjà en jeu, le cas échéant.

Exemple : si la carte Plat en jeu est de valeur 6 et que vous choisissez de servir, vous devez obligatoirement poser une carte Plat de valeur 6.

2 - Manger une bouchée

Piochez autant de cartes que la somme des cartes en jeu, révélez-les une à une avant de les reprendre en main et défaussez les cartes qui étaient en jeu.

Si vous piochez une carte Indigestion, la manche se termine, mais vous prenez quand même toutes les autres cartes en main. Sinon, vous posez une nouvelle carte sur la table et c'est au tour du joueur suivant.


Exemple : quatre cartes Plat de valeur 2 se trouvent sur la pile de jeu. Si vous décidez de manger, vous devez piocher huit (4x2) cartes.


Remarque : si, au moment de manger des bouchées, vous videz la pioche, prenez le reste de vos cartes dans la défausse.


3 - Jouer une carte Action

Elle peut être jouée sur n'importe quel plat.

Les cartes Action sont :

 Rajoutez un plat à la somme des plats à manger.

 Changez le sens du jeu. Retournez le jeton Ordre du tour pour mémoire.

 Choisissez le prochain joueur et continuez dans le sens de jeu actuel.



4 - Sauter un plat

Jouez deux cartes Plat identiques pour changer le Plat en jeu. Posez une de ces deux cartes sur la pile de jeu que vous défaussez, puis posez la seconde carte au centre de la table pour former une nouvelle pile de jeu. Le joueur suivant continue le tour sur la base de cette nouvelle carte Plat.

Exemple : la carte Plat en jeu est de valeur 6. Vous n'avez pas de carte Plat de cette valeur dans votre main, mais vous avez deux cartes Plat de valeur 3. Vous en posez une sur la pile de jeu que vous défaussez et commencez une nouvelle pile avec la deuxième carte Plat. Le joueur suivant doit maintenant manger trois bouchées, servir un Plat de valeur 3, jouer une carte Action ou sauter un Plat.

Remarque : si vous n'avez plus de cartes en main au moment de jouer, piochez trois cartes et jouez votre tour normalement. Si, parmi ces trois cartes, vous avez pioché une Indigestion, votre tour se termine et vous jouez l'Indigestion selon les règles de base.

FIN DE LA MANCHE

Une manche se termine dès qu'un joueur pioche une carte Indigestion. Celui-ci prend un jeton Indigestion devant lui pour marquer son retard dans le concours.

NOUVELLE MANCHE

Tous les joueurs gardent leur main, et une nouvelle pioche est constituée en mélangeant toutes les cartes de la défausse et de la pioche, ainsi que la ou les cartes Indigestion piochées.

Le joueur qui a pris le jeton Indigestion peut choisir d'ajouter ou non une carte Indigestion supplémentaire dans la pioche. Ce joueur choisit ensuite une carte de sa main et la pose sur la table. Une nouvelle manche commence dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez le jeton Ordre du tour sur la face correspondante.

Remarque : il n'est pas possible d'avoir plus de six cartes Indigestion dans la pioche, ni d'en retirer de la pioche au cours de la partie.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur a eu les yeux plus gros que le ventre et qu'il prend son troisième jeton Indigestion. Le joueur qui a le moins de jetons Indigestion gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes en main l'emporte.

CRÉDITS

Auteur : Kuraki Mura

Illustrations : Wee Yee Chong

Traduction : Virginie

Responsable de gamme : Ludovic Papaïs

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

© 2015 Swan Panasia • © 2015 IELLO pour la version française.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT

WWW.IELLO.INFO



SUIVEZ-NOUS SUR

